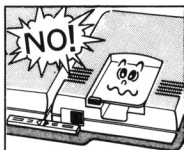
HE
system
PC Engine
SUPER
CD-ROM² SYSTEM
レディファントム
LASER SOFT
LASER SOFT

このたびは、日本テレネットのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意

スイッチを入れたまま、カードを出し入れしない。

①まずINTERFACE UNITとCD·ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。

②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD·ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。

③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。

④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD·ROM²にセッティングしてください。

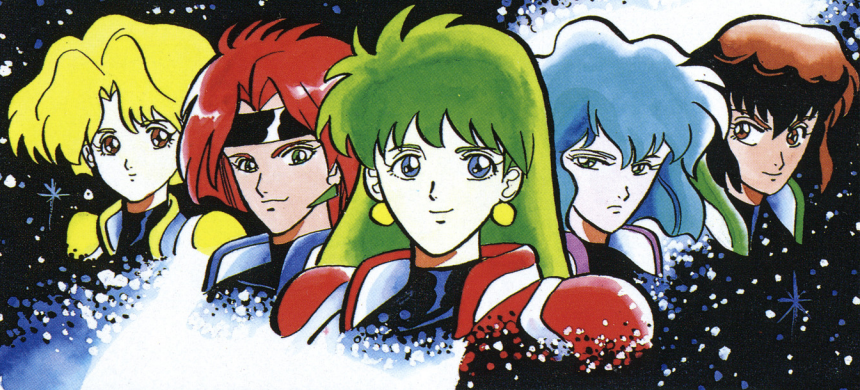
⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD·ROM² SYSTEM専用のゲームソフトです。

＊CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

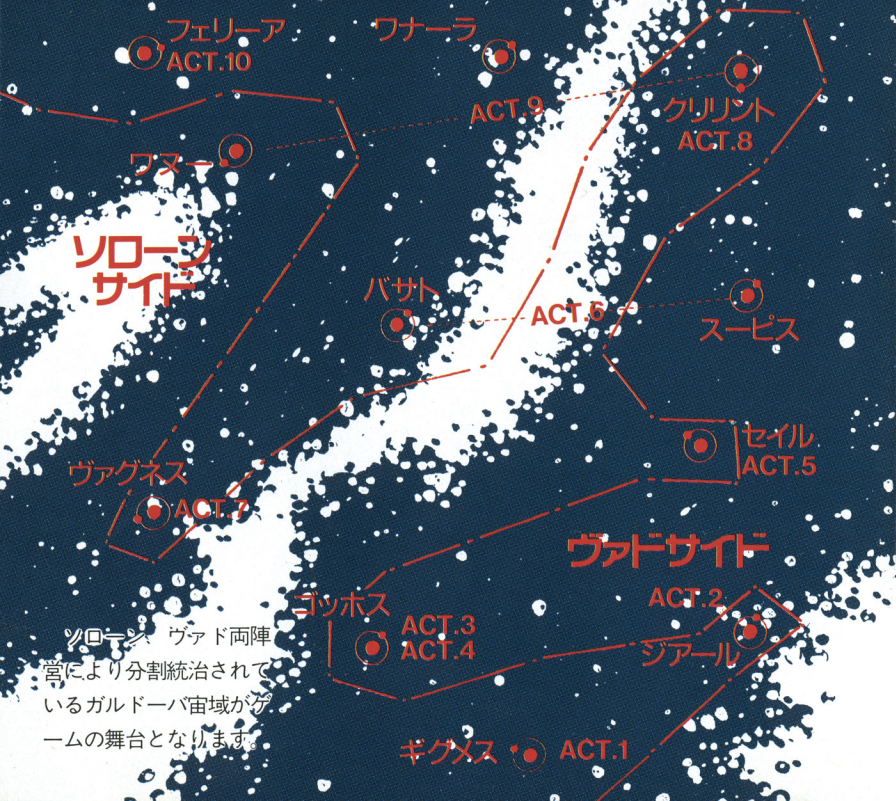
プロローグ

OPENING

銀河系ユーロラで勃発したソローン惑星連合とヴァド帝国との大規模な恒星間戦争は、突然の和平により一応の終結を見た。そんな状況の中、ソローン陣営内では戦時中より引き続き、新兵器開発計画『プロジェクト・セイレーン』が発動された。この『プロジェクト・セイレーン』によりつくられた『レディファントム』隊は、戦争の最前線であったガルドーバ宙域へと出動する。ソローン、ヴァド両陣営に対する不信感により中立地帯と化し、治安維持もままならないこの宙域で、『レディファントム』を待ち受けているものは!?

“レディファントム”の世界

GALDOVA SPACE MAP

フェリーア
ACT.10
ワナーラ
ACT.9
クリリント
ACT.8
ワヌー
ソローンサイド
バサト
ACT.6
スーピス
セイル
ACT.5
ヴァグネス
ACT.7
ヴァドサイド
ACT.2
ゴッホス
ACT.3
ACT.4
ジアール
ギグメス
ACT.1

ソローン、ヴァド両陣営により分割統治されているガルドーバ宙域がゲームの舞台となります。

レディファントム～戦場に繰り出す5人の少女たち

ソローン惑星連合で戦時中より行われていた新兵器開発計画『プロジェクト・セイレーン』。この計画の内容は、人体から科学的に霊魂だけを取り出し固定する『幽体隔離システム』を使い、強靱な機械の肉体にその魂を移しかえるというもの。ここで使われる機械の肉体が『ファントムメディア』と呼ばれる人型兵器である。これにより、過酷な環境下での作戦行動を可能にできるのである。

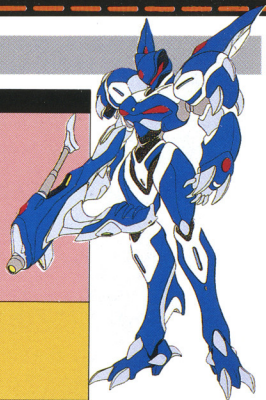
ジェニファー・シルキス

レディファントムのスコードリーダーである、みんなのまとめ役ジェニファー・シルキス。彼女のファントムメディアは迅速な作戦行動を行うために各種のレーダー類が標準装備されています。

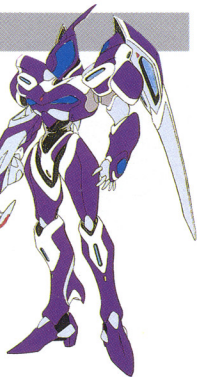
PML-01F	
頭頂高	6.80m
本体重量	4.35ｔ
全備重量	4.90ｔ
ジェネレーター出力	920kW
スラスター推進力	4200kg×2 900kg×2
アポジモーター数	12
180°姿勢変換	1.2秒
武装	ビームソードM7-A1 25㎜アサルトライフルM31-A3 グレネードランチャーM306 サニティブラスター

ドーラ・ランゲンカンプ

レディファントムのアタッカーであるドーラ・ランゲンカンプは少々荒っぽい感じのストレートな性格の持ち主。アタッカーというポジションのために、彼女のファントムメディアは強力な攻撃力と機動力を兼ね備えています。

PMA-02E	
頭頂高	6.55m
本体重量	4.10 t
全備重量	4.55 t
ジェネレーター出力	910kW
スラスター推進力	3800kg×2 1300kg×2 850kg×4
アポジモーター数	14
180°姿勢変換	1.1秒
武装	20mmサブマシンガンMP-17G4 ビームソードM9-A1 ショットガンSW-86 ファランクスセイバー

ラミア・オニール

PMP-03SP	
頭頂高	6.92m
本体重量	4.27 t
全備重量	4.51 t
ジェネレーター出力	1280kW
スラスター推進力	2200kg×4 780kg×4
アポジモーター数	14
180°姿勢変換	1.3秒
武装	ビームライフルBR-A2 ショートレンジ ビームライフルBR-A2 ミドルレンジ ビームライフルBR-A2 ロングレンジ ビームライフルBR-A2 スナイパーカスタム

レディファントムのスナイパーのポジションについているのがラミア・オニールです。ミステリアスな雰囲気を漂わせる彼女は、沈着冷静で孤独を好むタイプ。ファントムメディアは遠くから一撃必殺の攻撃を仕掛けるために高出力になっています。

シンディ・マツナガ

PMS-04C	
頭頂高	6.88m
本体重量	4.71t
全備重量	5.65t
ジェネレーター出力	870kW
スラスター推進力	4600kg×2 850kg×2
アポジモーター数	14
180°姿勢変換	1.5秒
武装	30mmライトマシンガンM492-E3 220mmバズーカPzAK-120 ナパームランチャーNFFC-19T 多弾頭ミサイルランチャーCML-12B

レディファントムのスコードサポートを担当しているのがシンディ・マツナガです。

彼女のファントムメディアは分隊支援用の大型兵器を多数装備し、前線の者たちの援護用に作られています。

エレーヌ・マイヤー

レディファントムの中でも最年少のエレーヌ・マイヤーは、わがままで泣き虫で甘えん坊なのに、どこか憎めないかわいらしさのある女の子。彼女はレディファントムの中でも最も高性能のファントムメディアを操ることができる優れた戦士でもあります。

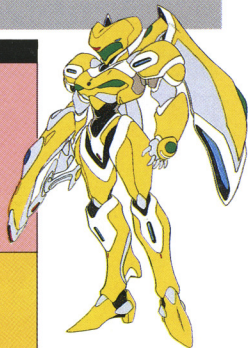
PMX-05R	
頭頂高	6.51m
本体重量	4.30t
全備重量	4.87t
ジェネレーター出力	930kW
スラスター推進力	4250kg×2 950kg×6
アポジモーター数	12
180°姿勢変換	0.9秒
武装	ビームソードM11-F 20mmアサルトライフルM31-A1E ショットガンSW-91 サニティブラスター

新機能満載の本格派シミュレーションゲーム

レディファントムは、近未来を舞台にしたＳＦウォー・シミュレーションゲームです。ビジュアルシーンでストーリーを臨場感いっぱいに演出し、数々の斬新なシステムを採用して、本格的な戦闘シミュレーションゲームが楽しめます。

▶アクセスのわずらわしさを感じさせることなく、いっきに見られるビジュアルシーンが、リアルな戦闘シーンを演出します。

ゲームの流れ ストーリー重視のゲーム展開

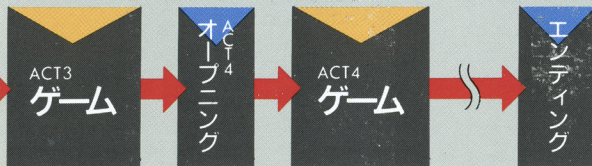
オープニング → ACT1 オープニング → ACT1 ゲーム → ACT2 オープニング → ACT2 ゲーム → ACT3 オープニング →

ターン制に変わるリアリティ重視の新システム!!

行動順序を決定するためのシステム、それがこのフリーシークエンスシステムです。これはターン制によるテンポの悪さを解消し、リアルタイムに近い感覚で操作できる画期的なシステムです。具体的には、行動順序はユニット単位で決定され、パイロットのＡＣ（行動力）が高いユニットほど行動する機会が多く与えられます。これにより実際の作戦行動のようなランダム性とリアリズムを、ゲームの中で再現してあるわけです。

セーブとコンティニュー

セーブはステージクリアごとに自動的に行われます。新しくゲームをするときはニューゲームを、再開するときはコンティニューを選んで始めてください。

◀バックアップファイルは、一名分だけ設定されます。

レディファントムは、ストーリーが重視された、ミッションクリア型のシミュレーションゲームです。ステージの合間に入るビジュアルシーンで、ストーリー展開が楽しめます。

◀ゲームはオープニングビジュアルから始まり、ステージ中のビジュアルと戦闘シーンの繰り返しで進行します。

パッドの使い方

CONTROLLER

パッドを使いこなすことで、ゲームを楽に進めることができます。パッドの使い方はしっかりおぼえましょう。

✚ボタン

✚ボタンで、ヘクス型のカーソルの移動とユニットの移動・方向転換、各種コマンドの選択を行うことができます。

SELECT

環境設定モードを呼び出すことができます。

RUN

カーソルをユニットの位置まで戻せます。

Ⅰボタン

コマンドの呼び出しと行動の決定に使います。

Ⅱボタン

ユニットデータの呼び出しと行動のキャンセルに使います。

●画面の見方

ゲーム画面には、地形マップと戦闘シーンがあります。これらの画面は環境設定モードを使うことでHEXを表示したり、アニメ処理をカットしたりできます。

◀環境設定モードを使用することにより、ゲームのさまざまな環境を変更することができます。23ページを参照して下さい。

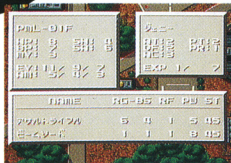
◀メイン画面の地形マップ。ゲームはこの画面を中心に進行します。環境設定によりHEXを表示することもできます。

◀ユニットによる攻撃時には戦闘シーンに切り替わります。戦闘シーンでのアニメ処理は、入れるかどうか選択できます。

レディファントムの基本的な操作をマスターしよう

従来のシミュレーションゲームにはないフリーシークエンスシステムが採用されているレディファントム。このゲームの基本的な進め方を理解しておきましょう。

1 ユニット確認

行動できるユニットの上にカーソルを合わせ、Ⅱボタンを押します。まずは、データを確認しておきましょう。

2 コマンド呼び出し

Ⅰボタンを押してコマンドを呼び出します。コマンドは、移動、攻撃、進撃、狙撃、警戒の5種類があります。

3 行動実行

5種類のコマンドの中から最適のものを選んで実行します。攻撃を実行した時は、武器の選択も同時に行います。

4 結果確認

コマンドを実行した結果を確認します。戦闘をした場合は、ユニットの状態を常に確認しておくようにしましょう。

コマンドの効果をおぼえてゲームを有利に進めよう！

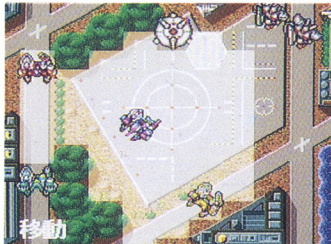
レディファントムはより本格的な戦闘シミュレーションが楽しめるゲームです。そのため、コマンドは戦闘に必要なものだけが用意されています。

移動 攻撃 進撃 狙撃 警戒

◀コマンドは全部で5つ。✚ボタンの左右で選択、Ⅰボタンで決定します。

移動攻撃

移動して敵を攻撃するか、
攻撃を加えて離脱するか。
戦術次第で勝負は決まる！

移動と攻撃という2つのコマンドは、コマンドとしては別々に選択できるようになっていますが、どちらを先に選んでも行動実行後にもう一方を選べます。移動コマンドを選択すると、そのユニットの移動範囲が表示されます。移動場所を決定し、ユニットの向きを決めて下さい。攻撃コマンドを選択すると、武器のメニューが表示されます。武器を選ぶと攻撃可能範囲が表示され、範囲内の敵ユニットを選べば攻撃が実行されます。

◀移動コマンドを選択して、移動場所とユニットの向きを決定します。

◀攻撃コマンドを選択して、使用武器と攻撃目標を決定すれば自動的に結果が出ます。

進撃

遠く離れた敵との間合いを一気に詰めろ！
被害を受けた時は素早く戦列を離脱せよ！

進撃コマンドを実行することによって、通常の移動力の最大２倍の距離を移動することができます。ただしこの場合、移動コマンドのように攻撃を同時に行うことができなくなります。操作方法は移動コマンドと同じです。

▲進撃コマンドを実行すると移動可能範囲が広くなります。

狙撃

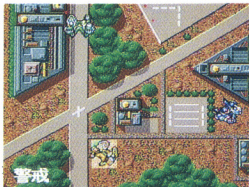
遠距離から攻撃を仕掛け味方を援護せよ！
目の前の敵だけに集中して狙いをつけろ！

狙撃コマンドを実行することによって、命中精度が高く、威力を増した攻撃をすることができます。ただしこの場合、攻撃コマンドのように移動を同時に行うことができなくなります。操作方法は攻撃コマンドと同じです。

▲狙撃コマンドを実行すると確実にダメージを与えられます。

警戒

敵の動きに注意しつつその場で待機せよ！
味方の援護を待ちながら防御体勢をとれ！

警戒コマンドを実行することによって、防御力とパイロットの能力を一時的に高めることができます。ただしこの場合、移動も攻撃もまったくできなくなり、防御体勢をとりながらその場所にとどまることになります。

▲警戒コマンドを実行するとその場で防御状態になります。

操作方法(応用編)

戦いに入る前に作戦のたて方をマスターしておこう

基本的な操作の流れと、コマンドの効果をおぼえることができたら、今度は戦略を考えながらゲームを進めてみましょう。

1 マップの確認

ステージが始まったら、まずマップを確認しましょう。各ユニットや、障害物の配置などもチェックしておきましょう。

2 ユニットデータ呼び出し

行動できるユニットを中心に、すべてのユニットのデータを確認しましょう。ユニットの長所・短所もおぼえましょう。

3 コマンド呼び出し

RUNボタンを押せば、カーソルをユニットに戻せます。そのまま戻さなくてもコマンドを呼び出すことはできます。

4 行動予行

まわりの状況を考えながらカーソルをいろいろ動かしてみましょう。だめだと思ったらⅡボタンでキャンセルできますヽ

5 行動実行

どのような行動をとるか慎重に決めたら、いよいよ実行に移ります。この時、ユニットの向きに注意して下さい。

6 結果確認

行動の結果、変化した状況を確認します。特に各ユニットのデータの変化は、必ずチェックしておきましょう。

ADVICE ユニットの動かし方を考えてみよう！

ユニットを動かす時に大事なのはユニットの位置設定です。フリーシークエンスシステムの採用により行動の順番を予測できないので移動の際には細心の注意を払わなければなりません。ユニットを動かすときにはいろいろな状況に対応できるようにしておきましょう。ゲームを有利に展開できます。

◀ユニットは敵の後ろにまわりこむように、敵に後ろをとられないように動かしましょう。

◀まわりにいる敵がどんな行動をとっても対応できるような行動をしましょう。

データの見方

ユニットのデータをこまめにチェックすることは大切です。データの見方をおぼえましょう。ユニットにカーソルを合わせて⑪ボタンを押せばデータを呼び出せます。

ユニットデータ

ユニット名称　A

HP　耐久力

そのユニットの耐久力が表示されています。この値が0になるとユニットは破壊されます。

BP　耐爆性

戦闘の時、HPが高くても誘爆することがあります。この値が高ければ誘爆しにくくなります。

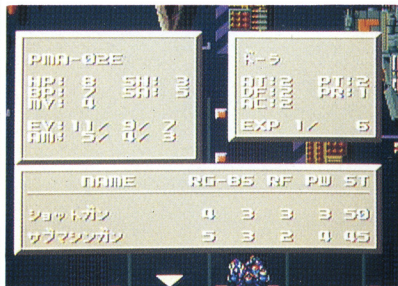
MV　移動力

そのユニットが1回の移動でHEX何個分の移動できるかが表示されています。

EV　回避値　前方/側方/後方

それぞれの方向からの攻撃に対する回避能力です。この値が高いと攻撃をかわしやすくなります。

AM　装甲値　前面/側面/後面

それぞれの面での装甲の固さです。この値が高いとダメージを低くできます。

SH　シールド耐久力

そのユニットの持つシールドの耐久力です。シールドを持っていればシールド防御ができます。

SA　シールド装甲値

そのユニットの持つシールドの固さです。この値が高いとシールドが破壊されにくくなります。

▼ユニットのデータ画面。略語の意味をおぼえて、データを素早く見れるようにしよう。

パイロットデータ

パイロット名　B

AT　攻撃技能

パイロットの攻撃のうまさをあらわします。武器の命中精度に影響します。

PT　パイロットランク

パイロットとしての優秀さをあらわします。この値が高いと先制攻撃の機会などが増えます。

DF　防御技能

パイロットの防御のうまさをあらわします。攻撃の回避能力に影響します。

PR　ファントムランク

ファントム メディアを操る力をあらわします。この値が高いと色々な状況を有利にできます。

AC　行動力

パイロットの戦闘に対する行動力をあらわします。この値が高いと行動の機会が多くなります。

EXP　経験値　レベル/経験ポイント

パイロットのレベルと経験ポイントをあらわします。レベルが上がると各能力も上昇します。

ウェポンデータ

NAME　武器名称

その武器の名称が表示されています。武器ごとの詳しいデータは18ページに載っています。

RF　斉射力

その武器で攻撃する時の、一度の攻撃での最大着弾数をあらわします。

RG　最大射程

その武器で攻撃できる最も遠い距離が何HEXあるのかが表示されています。

PW　最有効射程での威力

最有効射程での攻撃力が表示されています。この値が高いほど大ダメージを与えられます。

BS　最有効射程

その武器を使った時に、最も命中率の高くなる距離が何HEXか表示されています。

ST　最有効距離での命中率

その武器での最有効射程での基本命中率が、パーセンテージで表示されています。

ファントムメディアの戦闘能力

状況によって武器を使い分けよう

各ユニットは出撃時に装備の選択ができます。装備の中には特殊な効果を持つものもあります。

※サニティブラスター……全周（360°）の射界を持ち、射界内のすべての敵に攻撃可能。　※ファランクスセイバー……射界内のすべての敵に攻撃可能。　※多弾頭ミサイルランチャー……目標ＨＥＸと隣接する６ＨＥＸに同時攻撃が可能。

PMF-01F ジェニファー・シルキス

	武器名称	装弾数	斉射力		1	2	3	4	5	6	7	8		
武器1	ビームソード M7-A1	MG ∞	RF 1	命中ST	45								射程	1
				威力PW	8									
武器2	アサルトライフル M31-A3	MG 20	RF 1	命中ST	30	35	40	45	45	35			射程	6
				威力PW	6	5	5	5	4	4				
武器3	グレネードランチャー M306	MG 5	RF 1	命中ST	10	20	30	35	35	30	20	10	射程	8
				威力PW	6	6	6	6	6	6	6	6		
特殊	サニティ ブラスター	MG 3	RF 2	命中ST	90	80	70						射程	3
				威力PW	6	5	4							

PMA-02E ドーラ・ランゲンカンプ

	武器名称	装弾数	斉射力		1	2	3	4	5	6	7	8		
武器1	ビームソード M9-A1	MG ∞	RF 1	命中ST	45								射程	1
				威力PW	8									
武器2	サブマシンガン MP-17G4	MG 25	RF 2	命中ST	35	40	45	35	30				射程	5
				威力PW	5	5	4	4	3					
武器3	ショットガン SW-86	MG 7	RF 3	命中ST	35	40	50	45					射程	4
				威力PW	4	3	3	2						
特殊	ファランクス セイバー	MG 4	RF 1	命中ST	40								射程	1
				威力PW	10									

※ラミアはゲーム中でも１種類の武器のみしか持ってい　けません。　ビームライフルは同じで、その使用する弾

PMP-03SP
ラミア・オニール

	武器名称	装弾数	斉射力		1	2	3	4	5	6	7	8		
武器1	ショートレンジ バレット	MG 20	RF 1	命中ST	40	45	50	45	40	35			射程	6
				威力PW	7	6	6	5	5	5				
武器2	ミドルレンジ バレット	MG 20	RF 1	命中ST	35	40	40	45	50	40	40		射程	7
				威力PW	6	6	6	6	5	5	5			
武器3	ロングレンジ バレット	MG 20	RF 1	命中ST	30	30	35	35	40	40	45	45	射程	8
				威力PW	6	6	6	6	5	5	5	5		
特殊	スナイパーカスタム バレット	MG 20	RF 1	命中ST	40	40	45	50	45	40	40		射程	7
				威力PW	7	6	6	6	5	5	4			

PMS-04C
シンディ・マツナガ

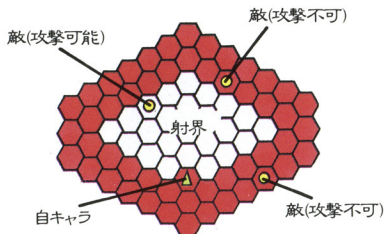
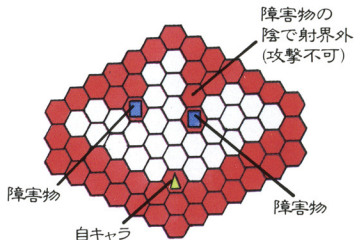
	武器名称	装弾数	斉射力		1	2	3	4	5	6	7	8		
武器1	ライトマシンガン M492-E3	MG 30	RF 2	命中ST	30	35	40	40	35	35	30	30	射程	8
				威力PW	5	5	5	4	4	4	3	3		
武器2	360mmバズーカ PZAK-120	MG 10	RF 2	命中ST	20	25	30	35	30	25	20	15	射程	8
				威力PW	6	6	6	6	6	6	6	6		
武器3	ナパームランチャー NFFC-19T	MG 4	RF 4	命中ST	25	25	30	30	30	25	25	20	射程	8
				威力PW	4	4	4	4	4	4	4	4		
特殊	多弾頭CMLA12B ミサイルランチャー	MG 3	RF 3	命中ST	10	15	20	20	25	25	20	20	射程	8
				威力PW	5	5	5	5	5	5	5	5		

PMX-05R
エレーヌ・マイヤー

	武器名称	装弾数	斉射力		1	2	3	4	5	6	7	8		
武器1	ビームソード M11-F	MG ∞	RF 1	命中ST	45								射程	1
				威力PW	9									
武器2	アサルトライフル M31-A1E	MG 25	RF 1	命中ST	30	40	45	50	45	40			射程	6
				威力PW	5	5	5	4	4	4				
武器3	ショットガン SW-91	MG 9	RF 4	命中ST	30	40	50	45					射程	4
				威力PW	4	3	3	2						
特殊	サニティ ブラスター	MG 3	RF 2	命中ST	90	80	70						射程	3
				威力PW	6	5	4							

(エネルギーカートリッジ)を選んでその作戦の用途に合わせます。

シミュレーションゲーム初の射界・照準線処理を採用

レディファントムには射界・照準線処理という特徴的なシステムがあります。ユニットの前方120°の角度（360°の場合もまれにあります）で広がる最大射程までの範囲を射界と呼び、この範囲内の照準線が通る敵のみ攻撃が可能です。

(例1)最大射程4の武器の射界

(例2)最大射程5の武器で障害物がある射界

射界は変化する!?
射界と障害物の関係

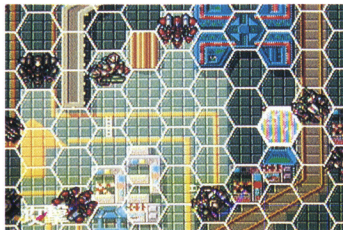
射界内に障害物があると、射界がせまくなります。これは障害物の後ろが見えない（照準線が通らないと言う）ためです。

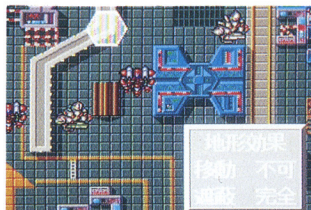
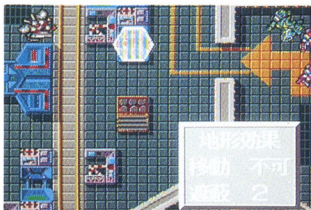
▲照準線が通ってなければ攻撃できません。

▲ユニットは障害物とはなりません。

遮蔽物について OBSTACLE

攻撃目標確認に必要な照準線をさまたげる遮蔽物とは

攻撃目標となるユニットと攻撃するユニットを結んだ直線（照準線）上にある障害物のことを遮蔽物と呼びます。遮蔽物には、照準線を完全にさえぎり遮蔽物を通り越しての攻撃ができなくなる完全遮蔽と、攻撃はできるものの命中率が落ちてしまう半遮蔽があります。

◀遮蔽物の存在は攻撃、防御共に影響を与えます。

地形データの見方

◀完全遮蔽の地形のデータ。移動、射界に直接影響してしまいます。

◀半遮蔽の地形データ。移動に影響しますが、射界には影響しません。

ユニットのいない地形にカーソルを合わせ、Ⅱボタンを押せば地形データを呼び出せます。データには「移動」というその地形の移動コストをあらわすものと、「遮蔽」という遮蔽の度合いをあらわすものがあります。「遮蔽」のデータは数値が高いほど命中率が下がり、「完全」の場合では、地形越しの攻撃ができません。

ユニットの向き

DIRECTION

ユニットの向きに注目すれば戦闘を有利に進められる

レディファントムでのユニットの向きという要素は、非常に重要な位置を占めています。ユニットの向きにより、ユニットがどの方向から攻撃するかが決定されるからです（イラスト参照）。ユニットの向きには注意しましょう。

▶ユニットの向きは防御に影響します。

●前方

この方向からの攻撃は最もかわしやすくなっています。敵からの攻撃は前方で受けるように動きましょう。

●側方

前方からの攻撃よりはかわしにくくなっています。後方に回れなければ、側方から攻撃しましょう。

●後方

最もかわしにくいのが後方からの攻撃です。敵を背後に回らせずに、敵の背後から攻撃するのが戦闘の基本です。

ユニットの向きと防御の関係

ユニットが攻撃を受ける部分は、戦闘対象となるユニットの位置から判断することができます。

自分のスタイルに合わせてゲーム環境を設定しよう!

マップ画面でSELECTボタンを押すことで環境設定モードを呼び出すことができます。環境設定により変更できるのは以下の5項目です。

▲環境設定モードを使うことにより、自分のペースでゲームを楽しめます。

●HEX

マップ画面はゲーム開始時にはＨＥＸが表示されていません。ここでは黒、灰色、白など全部で8色のＨＥＸを表示することができます。

●アニメ

戦闘シーンでアニメーション画面への切り換えを行うかどうか設定できます。アニメーションを見ない場合は、戦闘はメッセージだけで進行します。

●行動表示

コマンド実行時に、どのコマンドを使用しているかが分かるように画面のすみにコマンド名が表示されます。この表示を出すかどうかの設定ができます。

●先制攻撃

どのユニットも、攻撃を受けた時にまれに先制攻撃ができることがあります。これを「選択」に設定すると、先制攻撃時に武器選択を行えるようになります。

●ウェイト

メッセージの表示時間の設定ができます。スピードは1から9までの9段階で、1で最も速くなり、9でボタンを押すまで表示されるようになります。

シナリオクリアのために必要な勝利条件を把握しよう

レディファントムはシナリオをクリアしながら先のステージへと進んでいくタイプのシミュレーションゲームです。そのため、各シナリオをクリアするのにさまざまな条件が与えられます。この条件のことを勝利条件と呼びます。勝利条件はステージごとに決められており、その条件を満たさなければ先のステージに進むことができません。勝利条件によっていろいろな戦略を立て、シナリオをクリアして下さい。

▲出撃時に作戦会議（ブリーフィング）が行われ、勝利条件を教えてくれます。

EXPについて

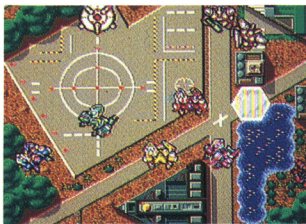
レディファントム隊の５人のキャラクターたちは、敵ユニットを撃墜したり、シナリオクリアの時に生き残ったりすることでＥＸＰを得ることができます。ＥＸＰを得れば、レベルが上がり各パイロット能力が上昇します。

◀敵ユニットを撃墜したキャラクターにはＥＸＰが与えられます。

◀ＥＸＰをためることでキャラクターはだんだん強力になっていきます。

ACT 1

初陣！レディファントム隊！ギグメス星の地下組織を叩け！

ギグメス星の地下に、現行政府を倒しヴァド陣営寄りの政府を確立しようとしている組織があることが判明した。この地下組織が本格的な活動をする前に秘密基地に奇襲し組織を壊滅せよ。

◀敵ユニットを一体残らず破壊すればクリアです。

ACT 2

海賊まがいの私略船団が迫る！ジアール星の輸送船団を守れ！

かねてから望まれていたジアール星への輸送船団がようやく編成された。この情報を知っているかのようにジアール星に集結しはじめたヴァド陣営の私略船から輸送船団を守るのだ。

◀輸送船団を護衛し、全滅させなければクリアです。

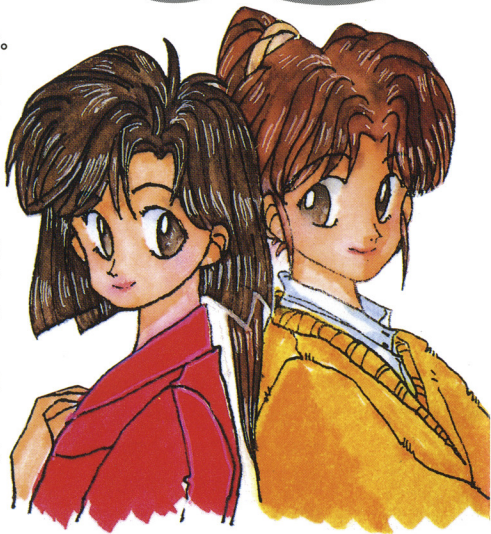
ACT 3

海賊どもの拠点である宇宙要塞ネオ・キュラソーに侵入せよ！

ソローン領内に大きく突出したヴァド領ゴッホス。その衛星軌道上に浮ぶ宇宙要塞ネオ・キュラソーは海賊たちの拠点となっている。この拠点に対して侵入作戦を展開するのだ。

◀侵入口を発見し、要塞の中に入ればクリアです。

マコとアコの ここだけのお話

マコ：みんな元気？　マコで～す。
アコ：レーザーのアイドル、アコです。
マコ：ねえねえ、レディファントムのエンディングに秘密の情報が隠されているんだって。知ってる？
アコ：あッ、わかった！　いつもの隠しコマ…。
マコ：ブーッ。はずれ～。ある条件を満たしてゲームをクリアすると、エンディングの一番最後にそれじゃないのが出るらしいよ!?
アコ：エーッ、本当？　じゃあ、何回かやってみないとわかんないかもネ。
マコ：みんなも、頑張っていろんな状態でクリアしてみてね。
アコ：よし、アコも頑張ろう！

レーザーソフト製品に関するお問い合わせは03-5394-5575（10:00～18:00）まで。ゲーム内容に関するお問い合わせは受け付けておりませんので、その折りはお手数ですが往復ハガキにてお送り下さい。

CD-ROMディスク●保管上の注意

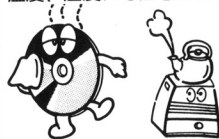
COMPACT disc

●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

ゲームフリーク必読のテレネット情報誌

テレネット　ユーザーズクラブのお知らせ!!

テレネットユーザーズクラブは、あなたと日本テレネットのコミュニケーションサークルです。豪華な会報の発行や、プレゼント企画、イベントなどのラッキーな情報が盛りだくさん。入会してみたい人は、官製ハガキに住所・氏名・電話番号と、「入会案内希望」と大きく書いて、〒170 東京都豊島区北大塚2—10—6　6セントラルビル　日本テレネット第一開発事業部ユーザーズクラブ宛に送って下さい。入会案内書をお送りします。

▲ VIP 気分を味わえてしまう豪華な会員証に、キミだけの会員番号が刻印.//

特典

1.豪華会員証発行
2.2ヶ月に一度、A4サイズのオールカラー会報発行
3.オリジナルグッズ販売
4.プレゼント企画

TJCD1019